

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *PUZZLE* TERHADAP
PENINGKATAN PERKEMBANGAN KOGNITIF
ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK LPM
RAMAN ENDRA**

(skripsi)

Oleh

YESI RATNA SARI



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2018**

ABSTRACT

THE EFFECT OF PUZZLE MEDIA USAGE On CHILDREN COGNITIVE DEVELOPMENT AGED 5-6 YEARS OLD IN LPM KINDER GARDEN RAMAN ENDRA

By

YESI RATNA SARI

The problem in this research was children low cognitive development aged 5-6 years old children. This research aimed to determine the differences of children cognitive development through puzzle media and to determine the effect of puzzle media on children cognitive development at LPM Raman Endra kinder garden. This research was quantitative, the method in this research was used experiment with *Treatment By Subjects Design*. The sampling technique was used purposive sampling. Sample in this research were 38 children. The data were collected by observation and documentation. Data was analysis by using t-test to see the differences of children cognitive development in learning and children problem solving before and after puzzle media activity. The results showed that there was an influences of puzzle media activity toward children cognitive development aged 5-6 years old. It was proved that there was differences in children cognitive development before the use of puzzle media and after the use of puzzle media. This result means that the use of puzzle media can help to stimulate children cognitive development, especially in children problem solving development aged 5-6 years old.

Keywords: *cognitive development, learning media*

ABSTRAK

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *PUZZLE* TERHADAP PENINGKATAN PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK LPM RAMAN ENDRA

Oleh

YESI RATNA SARI

Masalah dalam penelitian ini adalah belum berkembangnya perkembangan kognitif pada anak usia 5-6 tahun. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan peningkatan perkembangan kognitif anak melalui media *puzzle* dan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *puzzle* terhadap perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun di TK LPM Raman Endra. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan pendekatan eksperimen. Metode dalam penelitian yang digunakan adalah eksperimen, dengan *Treatment By Subjects Design*. Teknik pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling*, sampel dalam penelitian ini berjumlah 38 anak. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan dokumentasi. Data dianalisis dengan menggunakan uji-t untuk melihat perbedaan perkembangan kognitif anak dalam pembelajaran dan pemecahan masalah anak sebelum dan sesudah aktivitas media *puzzle*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh media *puzzle* terhadap perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun. Terbukti bahwa ada perbedaan perkembangan kognitif sebelum dan sesudah penggunaan media *puzzle*. Hasil ini berarti bahwa penggunaan media *puzzle* dapat membantu untuk menstimulus perkembangan kognitif anak, terutama pada perkembangan pemecahan masalah anak usia 5-6 tahun.

Kata Kunci: *perkembangan kognitif, media pembelajaran*

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *PUZZLE* TERHADAP
PENINGKATAN PERKEMBANGAN KOGNITIF
ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK LPM
RAMAN ENDRA**

Oleh

YESI RATNA SARI

Skripsi

Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN

Pada

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Jurusan Ilmu Pendidikan



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDARLAMPUNG
2018**

**Judul Skripsi : PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PUZZLE
TERHADAP PENINGKATAN PERKEMBANGAN
KOGNITIF ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK LPM
RAMAN ENDRA**

Nama Mahasiswa : Yesi Ratna Sari

No. Pokok Mahasiswa: 1413054053

Program Studi : Pendidikan Guru Anak Usia Dini

Jurusan : Ilmu Pendidikan

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. M.Thoha B. Sampurna Jaya, M.S
NIP 19520831 198103 1 001

Gian Fitria Anggraini, S.Psi., M.Pd
NIP 19850721 201504 2 001

2. Mengetahui Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan,

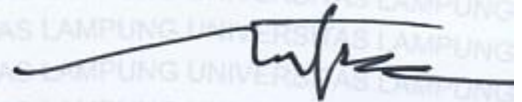
A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Riswanti Rini', is written over the text of the second member of the supervisory committee.

Dr. Riswanti Rini, M.Si.
NIP 19600328 198603 2 002

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : Dr. M.Thoha B. Sampurna Jaya, M.S



Sekretaris : Gian Fitria Anggraini, S.Pd., M.Pd.



Penguji Utama : Dr. Een Yayah Haenilah, M.Pd.



2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. H. Muhammad Fuad, M.Hum
NIP 19590722 198603 1 003



Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 11 April 2018

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Yesi Ratna Sari

NPM : 1413054053

Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Jurusan : Ilmu Pendidikan

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media *Puzzle* Terhadap Peningkatan Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di TK LPM Raman Endra

Menyatakan bahwa skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya, karya ini tidak berisi materi yang ditulis oleh orang lain, kecuali bagian-bagian tertentu yang saya ambil sebagai acuan. Apabila ternyata terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Bandar Lampung, 11 April 2018

Penulis,



Yesi Ratna Sari
NPM 1413054053

RIWAYAT HIDUP



Yesi Ratna Sari lahir di Raman Fajar, Kecamatan Raman Utara, Kabupaten Lampung Timur pada tanggal 11 Maret 1996, sebagai anak ketiga dari lima bersaudara, pasangan Bapak Saiman dan Ibu Hartatik.

Penulis menyelesaikan pendidikan mulai dari, Sekolah Dasar (SD) Negeri 3 Raman Fajar, Kecamatan Raman Utara pada Tahun 2002-2007, Madrasah Tsanawiyah Negeri (MTs) Negeri 2 Raman Utara pada Tahun 2008-2010, dan menyelesaikan Pendidikan Sekolah Menengah Atas (SMA) di SMA Negeri 1 Purbolinggo pada Tahun 2011-2014. Pada tahun itu pula penulis melanjutkan pendidikan S1 di Universitas Lampung Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini melalui seleksi SNMPTN. Penulis juga merupakan salah satu mahasiswa Bidikmisi Universitas Lampung.

Pada tahun 2017 (semester VII) penulis melaksanakan Kuliah Kerja Nyata Terintegrasi (KKN-KT) di Kampung Way Tawar Kecamatan Pakuan Ratu Kabupaten Way Kanan dan Program Pengalaman Lapangan (PPL) di TK Tunas Mekar Kampung Way Tawar Kecamatan Pakuan Ratu Kabupaten Way Kanan.

MOTTO

" Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan. Maka apabila engkau telah selesai (dari sesuatu urusan), tetaplah bekerja keras (untuk urusan yang lain). Dan hanya kepada Tuhanmulah engkau berharap."

(QS. Al-Insyirah, 6-8)

"Masalah adalah ujian kesabaran yang sangat dibutuhkan saat mencapai kesuksesan".

(Yesi Ratna Sari)

PERSEMBAHAN

Bismillahirrohmanirrohim...

Kupersembahkan karya ini sebagai rasa syukur kepada Allah SWT serta rosullulah Muhammad SAW yang memberi cahaya cinta penerang dunia.

Dan ucapan terimakasihku pada

Almamater Tercinta Universitas Lampung Sebagai tempat mencari dan menggali ilmu serta pengalaman hidup.

TK LPM Raman Endra

Sebagai sekolah yang membantuku dalam menyelesaikan tugasku dan telah memberi nasihat dan dukungan.

SANWACANA

Puji dan syukur kehadirat Allah SWT, karena atas rahmat dan hidayah-nya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh penggunaan media *puzzle* terhadap peningkatan perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun di TK LPM Raman Endra”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu persyaratan untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini telah melibatkan banyak pihak yang tentunya sepenuh hati meluangkan waktu dengan iklas memberikan informasi-informasi yang dibutuhkan. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada Bapak Dr. M. Thoha B. Sampurna Jaya, M.S selaku pembimbing utama sekaligus Pembimbing Akademik, Ibu Gian Fitria Anggraini, S.Psi., M.Pd. selaku pembimbing pembantu, dan inu Dr. Een Yayah Haenilah, M.Pd atas jasanya dalam memberikan masukan, kritikan dan saran dalam menyelesaikan skripsi ini. Ucapan terimakasih juga kepada:

1. Bapak Prof Dr. Ir. Hasriadi Mat Akin, M.P selaku rektor Universitas Lampung
2. Bapak Dr. H. Muhammad Fuad, M.Hum. selaku dekan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan

3. Ibu Dr. Riswanti Rini, M.Si selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan
4. Ibu Ari Sofia, S.Psi. M.Psi. selaku Kepala Program Studi PG-PAUD
5. Ibu Marjanah, S.Pd. selaku kepala sekolah TK LPM Raman Endra.
6. Seluruh Dosen PG.PAUD FKIP Universitas Lampung yang telah memberi ilmu pengetahuan kepada penulis selama kuliah.
7. Mba Eva Oktryana selaku Staf Administrasi PG.PAUD FKIP Universitas Lampung yang telah membantu dan memberi ilmu pengetahuan kepada penulis selama kuliah.
8. Kedua orang tua yang selalu memberikan dukungan dan juga memberikan doanya Ibu tercinta Hartatik dan Bapak tersayang Saiman, Kakak-kakak tercinta Yeni Sriwahyuni, Sumardi, Adik-adik tersayang Ayu Malinda, Nova Andriansyah, Keponakan tersayang Cahya Andini dan keluarga besar yang telah memberikan doa, motivasi serta bantuan dalam menyelesaikan studi ini.
9. Teman-teman seperjuangan dibangku kuliah seluruh rekan S-1 PG-PAUD angkatan 2014 yang tidak dapat disebutkan satu per satu, terima kasih atas bantuan, dukungan nasihat, motivasi, memberikanku semangat, dan doanya selama ini.
10. Keluarga KKN-KT dan PPL (Dinda, Eva, Ceni, Shely, Endang, Ana, Wahidin, Tumang, Prima, Mega, Vika), kepala kampung Way Tawar Bapak Ruslan dan ibu Juwita, Aparatur Kampung, karang taruna, serta masyarakat kampung Way Tawar, terima kasih telah memberikanku begitu banyak pelajaran hidup yang dapatku petik selama 70 hari kita bersama-sama.

11. Sahabat Seperjuanganku Wiwit, Shintia, Wulan, Putri, Anti, Depi, Kustina, Ririn, Okti, mbak lulu yang selalu ada disampingku, mendengar setiap keluh kesahku, ceritaku, canda, tawa dan tangis bersama. Penda dan Farah Terimakasih selama ini menjadi, pendengar, penasihat, pemberi semangat, pelipur lara, dan membantu penulis dalam penyusunan skripsi, sukses untuk kita semua, semangat untuk menggapai cita-cita. Semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.

12. Almamater tercinta Universitas Lampung.

Semoga Allah SWT melindungi dan membalas semua kebaikan yang sudah kalian berikan kepada peneliti. Peneliti menyadari bahwa dalam skripsi ini masih terdapat kekurangan, akan tetapi semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua. Amiin

Bandar lampung, 11 April 2018

Penulis

Yesi Ratna Sari

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR TABEL	iv
DAFTAR GAMBAR.....	v
DAFTAR LAMPIRAN.....	vi
I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.	6
C. Pembatasan Masalah.	7
D. Rumusan Masalah.....	7
E. Tujuan Penelitian	8
F. Manfaat Penelitian.	8
G. Ruang Lingkup Penelitian.	9
II. TINJAUAN PUSTAKA	
A. Hakikat Anak Usia Dini	10
1. Pengertian Anak Usia Dini.....	10
2. Fungsi Pendidikan Anak Usia Dini	12
3. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini.	13
4. Kebijakan Pendidikan Anak Usia Dini.	13
B. Teori Belajar	14
1. Teori Belajar Behavioristik	15
2. Teori Belajar Konstruktivistik.....	16
C. Penggunaan Media <i>Puzzle</i>	19
1. Pengertian Penggunaan Media <i>Puzzle</i>	19
2. Manfaat Penggunaan Media <i>Puzzle</i>	21
3. Tujuan Penggunaan Media <i>Puzzle</i>	22
4. Langkah-langkah Penggunaan Media <i>Puzzle</i>	23
D. Perkembangan Anak Usia Dini.	24
1. Pengertian Perkembangan	24
2. Perkembangan Kognitif.....	26
3. Tahap Perkembangan Kognitif.....	27
E. Belajar dan Pemecahan Masalah	29
F. Kaitan Kemampuan Pengembangan Kognitif dengan Penggunaan Media <i>Puzzle</i>	34
G. Penelitian Relevan	35

H. Kerangka Pikir Penelitian.....	39
I. Hipotesis Penelitian.....	41

III. METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian.....	43
1. Metode Penelitian.....	43
2. Desain Penelitian.....	43
B. Populasi dan Sampel.....	44
1. Populasi.....	44
2. Sampel.....	44
C. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel.....	45
1. Definisi Konseptual Variabel.....	45
2. Definisi Operasional Variabel.....	46
D. Instrumen/Alat Penelitian.....	47
E. Metode Pengumpulan Data.....	48
1. Observasi.....	48
2. Dokumentasi.....	48
F. Teknik Analisis Uji Instrumen.....	49
1. Uji Validitas.....	49
2. Uji Reliabilitas.....	49
G. Teknik Analisis Data.....	50
1. Analisis Tabel.....	50
2. Analisis Uji Hipotesis.....	51

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian.....	53
B. Hasil Analisis Uji Instrumen.....	56
1. Uji Validitas.....	56
2. Uji Realibilitas.....	56
C. Deskripsi Pelaksanaan Penelitian.....	57
D. Hasil Penelitian.....	62
1. Penggunaan Media Puzzle.....	62
2. Peningkatan Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun.....	65
E. Analisis Tabel Silang.....	76
F. Uji Hipotesis.....	79
1. Uji Hipotesis Pertama.....	79
2. Uji Hipotesis Kedua.....	80
G. Pembahasan Hasil Penelitian.....	83

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan.....	98
B. Saran.....	99

DAFTAR PUSTAKA.....	100
----------------------------	------------

LAMPIRAN.....	103
----------------------	------------

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Tahap Perkembangan Anak Usia Dini	28
2. Tingkat Pencapaian Perkembangan kognitif dalam belajar dan pemecahan masalah Anak Usia 5-6 Tahun	33
3. Data Siswa TK LPM Raman Endra.....	55
4. Data Guru TK LPM Raman Endra.....	55
5. Persentase Aktivitas Sebelum Penggunaan <i>MediaPuzzle</i>	63
6. Persentase Aktivitas Sesudah Penggunaan <i>MediaPuzzle</i>	64
7. Persentase Aktivitas Anak Sebelum dan Sesudah Penggunaan <i>Media Puzzle</i>	65
8. Capaian Indikator Perkembangan Kognitif.....	66
9. Hasil Observasi Perkembangan Kognitif Sebelum dan Sesudah Penggunaan <i>Media Puzzle</i> Setiap Pertemuan	72
10. Persentase Perkembangan Kognitif Sebelum Penggunaan <i>MediaPuzzle</i>	73
11. Persentase Perkembangan Kognitif Sesudah Penggunaan <i>MediaPuzzle</i>	74
12. Persentase Peningkatan Perkembangan Kognitif Anak Sebelum dan Sesudah Penggunaan <i>Media Puzzle</i>	75
13. Tabel Silang Sebelum Penggunaan <i>Media Puzzle</i> dan Perkembangan Kognitif Anak.....	76
14. Tabel Silang Penggunaan <i>Media Puzzle</i> dan Perkembangan Kognitif Anak.	78
15. Rekapitulasi Hasil Analisis Regresi Linier Sederhana.....	82

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Pikir Penelitian	43
2. Rumus Spearman Brown.	50
3. Rumus Interval.	51
4. Rumus t-test.	51
5. Rumus Regresi Sederhana.....	52
6. Distribusi Dua Arah	80

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Daftar Nama Anak Usia 5-6 Tahun TK LPM Raman Endra	104
2. Kisi-Kisi Penilaian Penggunaan Variabel X.....	105
3. Kisi-Kisi Penilaian Perkembangan Variabel Y.....	106
4. Rubrik Penilaian Penggunaan Variabel X	107
5. Rubrik Perkembangan Variabel Y	110
6. Validasi Ahli	112
7. RPPH Sebelum Penggunaan Media Puzzle	132
8. RPPH Menggunakan Media Puzzle	150
9. Lembar Observasi Aktivitas Sebelum Penggunaan Media <i>Puzzle</i>	168
10. Lembar Observasi Perkembangan Kognitif Sebelum Diberi Perlakuan	186
11. Lembar Observasi Aktivitas Sesudah Penggunaan Media <i>Puzzle</i>	204
12. Lembar Observasi Perkembangan Kognitif Sebelum Diberi Perlakuan	222
13. Rekapitulasi Variabel X Sebelum Penggunaan Media <i>Puzzle</i>	240
14. Rekapitulasi Variabel Y Sebelum Penggunaan Media <i>Puzzle</i>	242
15. Rekapitulasi Nilai Variabel X Sesudah Penggunaan Media <i>Puzzle</i>	244
16. Rekapitulasi Nilai Variabel Y Sesudah Penggunaan Media <i>Puzzle</i>	246
17. Tabel Ganjil	248
18. Tabel Genap	250
19. Tabel Penolong Reliabilitas	252
20. Tabel Uji-t.....	253
21. Tabel Penolong Persamaan Regresi Linier Sederhana.	255
22. Tabel t	257
23. Foto Penelitian	260

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan pada anak usia dini merupakan suatu lembaga yang sangat fundamental dalam meningkatkan perkembangan anak, pembentukan karakter, sikap, dan pengetahuan dasar anak terhadap lingkungannya. Masa inilah akan menjadi dasar anak untuk pendidikan selanjutnya. Menurut Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Bab 1, pasal 1, ayat 14 menyatakan bahwa:

Pelayanan pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Masa usia dini adalah masa emas perkembangan anak dimana semua aspek perkembangan dapat dengan mudah distimulasi. Periode emas ini hanya berlangsung satu kali sepanjang rentang kehidupan manusia. Masa usia dini perlu dilakukan upaya pengembangan menyeluruh yang melibatkan aspek pengasuhan, kesehatan, pendidikan, dan perlindungan. Upaya pengembangan yang menyeluruh dituangkan dalam kegiatan bermain. Mereka memiliki karakteristik tertentu yang khas dan tidak sama dengan orang dewasa, mereka selalu aktif, dinamis, antusias, dan ingin

tahu terhadap apa yang dilihat, didengar, dirasakan. Masa ini anak menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Pembiasaan dan stimulus harus dilakukan secara tepat dan sesuai dengan tahapan perkembangannya sehingga anak dapat berkembang secara optimal. Berdasarkan rujukan di atas pendidikan anak usia dini merupakan suatu upaya mendidik yang meliputi seluruh tindakan yang dilakukan oleh orang dewasa yaitu orang tua dan guru dalam proses perawatan, pengasuhan dan pendidikan terhadap anak dengan menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan sehingga anak belajar melalui pengalaman yang memberikan kesempatan anak untuk mengetahui dan memahami lingkungan disekitarnya.

Berbagai layanan pendidikan untuk anak usia dini telah diatur oleh pemerintah seperti Taman Penitipan Anak, Kelompok Bermain, dan Taman Kanak-kanak. Suatu lembaga tersebut terdapat guru yang menjalankan program pendidikan karena guru memiliki peran yang sangat penting dalam peningkatan perkembangan anak di sekolah. Kegiatan pembelajaran guru hendaknya memberikan suatu pembelajaran yang menyenangkan, mendesain pembelajaran sehingga tidak monoton, membuat pembelajaran menjadi menarik, dan dapat mengembangkan aspek perkembangan anak secara optimal.

Lembaga-lembaga PAUD dipercaya orang tua untuk menitipkan anaknya dengan harapan agar aspek perkembangan anaknya dapat berkembang dengan baik. Aspek-aspek perkembangan anak usia dini terdiri dari enam

aspek yang meliputi aspek nilai moral agama, fisik motorik, bahasa, kognitif, sosial emosional dan seni. Sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No.137 Tahun 2014 salah satu aspek yang harus dikembangkan yaitu aspek perkembangan kognitif dalam belajar dan pemecahan masalah. Anak usia 5-6 tahun seharusnya sudah mampu menyelesaikan masalah sederhana sebagaimana telah diatur dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No.137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.

Perkembangan kognitif merupakan dasar bagi kemampuan anak untuk berpikir, berkreaitivitas dan berkarya. Kognitif mempunyai peranan penting bagi keberhasilan anak dalam belajar karena sebagian besar aktivitas dalam belajar selalu berhubungan dengan masalah mengingat dan berpikir. Kemampuan berpikir anak dapat dilihat saat anak dapat memecahkan masalah-masalah sederhana yang dihadapi, anak mengetahui benda, bentuk dan sebab akibat yang terjadi pada dirinya, anak usia dini mampu membuat karya-karya yang baru sesuai dengan pengetahuannya. Anak usia dini seharusnya melakukan kegiatan dengan aktif untuk mengetahui hal-hal baru dilingkungan.

Kenyataan yang terjadi di TK LPM Raman Endra terdapat anak yang mengalami permasalahan dalam perkembangan kognitif. Hal ini terlihat dalam proses pembelajaran yang peneliti amati pada prapenelitian, anak belum mampu membuat sebuah karya yang guru instruksikan , anak masih

bingung dengan berbagai bentuk, belum bisa memecahkan masalah sederhana seperti anak belum mengerti akan warna dan mencampurkan warna , belum mengetahui sebab akibat seperti apa yang akan terjadi ketika air ditumpahkan dan anak terlihat sangat pasif. Hal ini juga terlihat dari persentase hasil pengamatan pada saat prapenelitian terhadap perkembangan kognitif dalam pemecahan masalah di TK LPM Raman Endra, terdapat 19 anak (50,00%) dari 38 anak memiliki perkembangan kognitif dalam pemecahan masalah masih belum berkembang secara optimal atau masih dalam kategori belum berkembang sesuai harapan.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan di TK LPM Raman Endra menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang digunakan guru monoton, tidak adanya kegiatan yang bersifat eksploratif dan membangun yang mengakibatkan kreativitas anak kurang ditunjukkan pada saat proses pembelajaran anak belum mampu membuat sebuah karya yang diperintahkan oleh guru. Guru setiap harinya melakukan pembelajaran dengan metode ceramah, sehingga pada saat proses pembelajara anak tidak menunjukkan sikap aktif seperti bertanya dan menyampaikan pendapatnya dan anak hanya duduk di kursi saja mendengarkan guru bercerita dan mengerjakan tugas. Hal ini menyebabkan anak kurang aktif di dalam kelas dan perkembangan kognitif anak berkembang kurang optimal begitu juga dengan perkembangannya yang lain.

Proses pembelajaran tidak dilakukan dengan menggunakan media yang bervariasi, aktivitas pembelajaran yang dilakukan hanya berfokus pada

buku majalah saja mengakibatkan anak tidak kreatif dalam pemecahan masalah. Strategi yang dilakukan berpusat pada guru (*teacher center*), anak hanya duduk diam di tempat duduk dan tidak adanya kegiatan dimana anak menyampaikan pendapat dan idenya, sehingga menjadikan anak pasif dalam proses pembelajaran yang dilakukan, anak cenderung diam dan tidak menjawab pertanyaan ketika guru bertanya dan meminta anak untuk bercerita. Anak sering meniru temannya untuk menyelesaikan masalah, anak mudah menyerah dan mudah bosan ketika mengalami kesulitan saat bermain, dan anak cenderung meminta tolong kepada guru untuk memecahkan masalah yang dihadapinya.

Salah satu guru di TK LPM Raman Endra juga menyebutkan bahwa kegiatan anak setiap harinya selalu menggunakan buku majalah, kegiatan anak selalu membaca dan menulis karena orang tua anak beranggapan kalau anak tidak menulis maka anak tidak belajar, sehingga kegiatan belajar setiap hari harus ada menulis dan berfokus pada buku majalah. Hal ini mengakibatkan anak bosan dalam belajar sehingga pada waktu observasi prapenelitian terlihat anak bosan jika belajar yang mengakibatkan anak selalu ribut di kelas.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti merasa perlu melakukan upaya dalam meningkatkan perkembangan kognitif anak dengan memberikan aktivitas belajar dengan metode bermain menggunakan media *puzzle*. Aktivitas dengan media *puzzle* dapat mempengaruhi kecerdasan kognitif pada anak. Media *puzzle* merupakan media gambar yang termasuk ke dalam media visual karena dapat dicerna melalui indera penglihatan. *Puzzle* adalah

permainan yang menyusun suatu gambar menjadi bentuk utuh dari kepingan-kepingan. Pembelajaran dengan penggunaan media *puzzle* anak dapat melatih intelegensi dalam memecahkan masalah, anak akan dilatih untuk berfikir dan aktif dalam aktivitas di kelas.

Aktivitas penggunaan media *puzzle* juga melibatkan koordinasi mata dan tangan dan anak dapat bereksplorasi menurut kemampuan dan minatnya. Penggunaan media *puzzle* akan melatih anak untuk melatih daya ingat, belajar dengan bermain, mengenal bentuk dan dapat melatih daya fikir anak dalam memecahkan kepingan *puzzle*. Penggunaan media *puzzle* akan melatih anak untuk berfikir secara aktif dan mengikuti kegiatan pembelajaran dengan aktif. Penggunaan media *puzzle* tersebut diharapkan perkembangan kognitif anak berkembang dengan optimal dan mampu mempersiapkan anak untuk masuk jenjang pendidikan selanjutnya.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka masalah yang dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Rendahnya perkembangan kognitif anak dalam belajar dan pemecahan masalah
2. Pembelajaran dominan kepada guru (*teacher center*) dan metode pembelajaran dilakukan dengan metode ceramah
3. Anak kurang tertarik pada kegiatan pembelajaran ditunjukkan dengan anak malas bertanya dan ribut
4. Hanya menggunakan media majalah dalam proses pembelajaran

5. Anak belum mampu mengekspresikan idenya melalui gerakan, gambar, seperti anak hanya diam saja saat diberi instruksi oleh guru.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas maka, peneliti membatasi masalah pada penggunaan media *puzzle* dan perkembangan kognitif terutama pada aspek belajar dan pemecahan masalah pada anak usia 5-6 tahun di TK LPM Raman Endra.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah tersebut maka masalah yang dapat dirumuskan adalah masih rendahnya perkembangan kognitif anak usia dini di TK LPM Raman Endra. Adapun pertanyaan yang dirumuskan adalah:

1. Apakah terdapat perbedaan peningkatan perkembangan kognitif anak sebelum dan sesudah menggunakan media *Puzzle* di TK LPM Raman Endra?
2. Apakah terdapat pengaruh penggunaan media *Puzzle* terhadap peningkatan perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun di TK LPM Raman Endra?

Atas dasar masalah tersebut tersebut, maka judul penelitian ini adalah “Pengaruh Penggunaan Media *Puzzle* Terhadap Peningkatan Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di TK LPM Raman Endra”.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut maka, penelitian ini bertujuan :

1. Mengetahui perbedaan peningkatan perkembangan kognitif anak sebelum dan sesudah menggunakan media *Puzzle* di TK LPM Raman Endra
2. Mengetahui pengaruh penggunaan media *Puzzle* terhadap peningkatan perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun di TK LPM Raman Endra.

F. Manfaat Penelitian

Adapun hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi:

1. Siswa

Memberikan masukan penerapan pembelajaran melalui media *Puzzle* diharapkan dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun.

2. Guru

Sebagai pengetahuan bagi guru bahwa pentingnya metode pembelajaran melalui bermain dalam mengembangkan kognitif anak usia dini serta dapat lebih kreatif dalam menyediakan media atau Alat Permainan Edukatif dalam upaya meningkatkan perkembangan kognitif anak.

3. Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan pengalaman dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak dengan penggunaan media *puzzle*.

G. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup dalam penelitian ini adalah:

1. Objek Penelitian

Objek penelitian ini adalah penggunaan media *Puzzle* dan perkembangan kognitif anak.

2. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah anak usia 5-6 tahun di TK LPM Raman Endra yang berjumlah 38 anak.

3. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di TK LPM Raman Endra yang berada di Kecamatan Raman Utara, Kabupaten Lampung Timur.

4. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada tahun ajaran 2017/2018

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Hakikat Anak Usia Dini

1. Pengertian Anak Usia Dini

Anak usia dini adalah sosok individu yang unik, mereka dilahirkan dengan membawa kemampuan, potensinya masing-masing, serta bakat dan minat yang berbeda. Masing-masing anak adalah berbeda, mereka memiliki karakteristik yang beragam antara satu anak dengan anak lainnya. Sujiono (2013: 6) mengatakan anak dapat mengembangkan kemampuan, bakat dan potensi yang dimilikinya apabila diberikan suatu stimulasi-stimulasi yang intensif sejak anak dalam kandungan hingga anak dilahirkan, berikan makanan yang bergizi seimbang agar anak dapat berkembang secara optimal.

Masa ini merupakan proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek, anak sedang mengalami masa dimana perkembangan yang terjadi sangat cepat dalam rentang perkembangan hidup manusia.

Sujiono (2010: 6) menyatakan bahwa:

Pendidikan Anak Usia Dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan (daya fikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual), sosio emosional (sikap dan perilaku serta agama), bahasa dan komunikasi, sesuai

dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0-6 tahun yang mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat, sehingga diperlukan stimulasi yang tepat agar dapat tumbuh dan berkembang dengan maksimal. Melalui Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini maka akan membantu anak dalam menstimulus pertumbuhan dengan cara pemberian stimulus yang sesuai dan berdasarkan kriteria anak. Berdasarkan Undang-undang Republik Indonesia nomor 20 tahun 2003 tentang Pendidikan Anak Usia Dini Pasal 28 lembaga:

Pendidikan Anak Usia Dini dapat berupa lembaga formal yaitu Taman Kanak-Kanak (TK), Raudatul Atfal (RA), Untuk jalur non formal sendiri yaitu terdiri dari, Kelompok Bermain (KB), Taman Penitipan Anak (TPA), Serta jalur informal sendiri yaitu pendidikan yang diselenggarakan oleh lingkungan itu sendiri.

Sesuai dengan keunikan dan juga pertumbuhan yang terjadi pada anak usia dini maka penyelenggaraan pendidikan untuk anak usia dini harus disesuaikan dengan tahap-tahap perkembangan yang dilalui anak. Upaya Pendidikan Anak Usia Dini tidak hanya semata dilihat dari sisi pendidikan saja, namun juga pada upaya pemberian gizi yang seimbang dan kesehatan anak sehingga dalam proses perkembangannya anak tidak akan mengalami gangguan. Oleh karena itu, ada masa usia dini perlu dilakukan upaya pengembangan menyeluruh yang melibatkan aspek pengasuhan, kesehatan,

pendidikan, dan perlindungan. Upaya pengembangan yang menyeluruh dituangkan dalam kegiatan bermain.

2. Fungsi Pendidikan Anak Usia Dini

Pendidikan berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak seluruh penduduk bangsa dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Menurut Sujiono (2013: 46) pendidikan bagi anak usia dini terdapat beberapa fungsi yang harus diperhatikan yaitu:

- (a) Mengembangkan seluruh kemampuan yang dimiliki anak sesuai dengan tahapan perkembangannya, (b) Mengenalkan anak dengan dunia sekitar, (c) Mengembangkan sosialisasi anak, (d) Mengenalkan peraturan dan menanamkan disiplin pada anak, (e) Memberikan kesempatan pada anak untuk menikmati masa bermainnya, (f) Memberikan stimulus kultural pada anak, (g) Memberikan ekspresi stimulasi kultural.

Selain beberapa fungsi tersebut juga terdapat fungsi PAUD lainnya yang harus diperhatikan yang disebutkan dalam Sujiono (2013: 46) yaitu:

- a. Sebagai upaya pemberian stimulus pengembangan potensi fisik, jasmani dan indrawi melalui metode yang sesuai dan dapat mengembangkan seluruh potensi anak tersebut;
- b. Memberikan stimulus pengembangan motivasi, hasrat, dorongan dan emosi menuju kearah yang benar dan sesuai dengan norma yang berlaku;
- c. Stimulus pengembangan fungsi akal dengan mengoptimalkan daya kognitif anak dan mental anak melalui metode pembelajaran yang dapat mendorong daya fikir anak.

Berdasarkan beberapa fungsi tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa lembaga PAUD berfungsi membantu anak melakukan penyesuaian terhadap lingkungan sekitar, membantu anak dalam mengembangkan

keterampilan-keterampilan yang dimiliki, mengembangkan potensi yang dimiliki anak sejak kecil sehingga potensi tersebut dapat dijadikan sebuah keahlian dimasa dewasa.

3. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini

Lembaga PAUD memiliki tujuan secara umum yaitu mengembangkan potensi anak sejak dini sebagai persiapan anak dalam jenjang pendidikan selanjutnya. Menurut Sujiono (2013: 42) selain tujuan umum tersebut juga terdapat tujuan khusus yaitu:

- a. Mengidentifikasi perkembangan fisiologis anak dan mengaplikasikan hasil identifikasi perkembangan fisiologis tersebut;
- b. Memahami perkembangan kreativitas anak dan usaha yang terkait dengan perkembangannya;
- c. Memahami kecerdasan jamak dan kaitannya dengan perkembangan anak usia dini;
- d. Memahami arti bermain bagi perkembangan anak;
- e. Memahami pendekatan pembelajaran dan aplikasinya untuk perkembangan anak usia dini.

Berdasarkan tujuan PAUD tersebut maka dapat disimpulkan bahwa PAUD sangat dibutuhkan anak dalam upaya mengoptimalkan seluruh potensi yang dimilikinya. Selain itu dengan adanya PAUD anak dapat bermain seraya belajar tanpa anak sadari, anak juga dapat bersosialisasi dengan teman sebayanya dan lingkungan sekitar.

4. Kebijakan Pendidikan Anak Usia Dini

Pendidikan adalah hal yang sangat penting yang harus didapatkan oleh semua orang, melalui pendidikan maka seseorang dapat belajar tentang banyak hal karena pendidikan ini merupakan suatu modal agar seseorang tersebut dapat meraih kesuksesannya. Sujiono (2010: 47)

mengatakan bahwa “Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang paling mendasar menempati posisi yang sangat strategis dalam pengembangan sumberdaya manusia”. Mengingat anak usia dini yaitu anak yang berada pada rentang usia lahir sampai dengan enam tahun merupakan rentang usia kritis dan sekaligus strategis dalam proses pendidikan yang dapat mempengaruhi proses serta hasil pendidikan pada tahap selanjutnya. Hal tersebut berarti periode ini merupakan periode kondusif untuk menumbuhkembangkan berbagai kemampuan fisologis, kognitif, bahasa, sosioemosional dan spiritual.

Pendidikan sebaiknya dimulai sejak usia dini, karena pendidikan pada usia dini adalah suatu pondasi yang sangat mendasar dan dasar dari perkembangan anak, proses perkembangan yang sangat pesat dan sangat cepat dalam menerima informasi yaitu pada masa usia dini. Hal ini mengakibatkan keberadaan pendidikan anak usia dini sangatlah diperlukan oleh semua orang terutama oleh anak usia dini itu sendiri. Sujiono (2010: 50) menyebutkan bahwa di Indonesia itu sendiri terdapat berbagai kebijakan atas keberadaan Pendidikan Anak Usia Dini, yaitu Pembukaan UUD RI 1995, Amandemen UUD 1995, dan Undang-undang Perlindungan Anak.

B. Teori Belajar

Teori belajar dapat diartikan dan diuraikan dalam beberapa butir pemikiran yang dilihat dari berbagai sudut pandang atau aliran yang berbeda, diantaranya:

1. Teori Behavioristik

Pemberian stimulus pada anak usia dini akan menentukan hasil belajar pada anak, dengan pemberian stimulus yang tepat maka akan membantu mempercepat meningkatkan perkembangan kemampuan yang dimiliki anak. Haenilah (2015: 11) menyatakan teori ini menggunakan teknik belajar asosiasi dengan cara pembiasaan untuk mencapai suatu tujuan. Menurut teori ini, pembelajaran merupakan suatu upaya yang diberikan kepada anak untuk menstimulus dan akan mengakibatkan suatu respon yang diharapkan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Hasil dari belajar anak pada teori ini yaitu berupa perubahan tingkah laku yang dapat dilihat. Haenilah (2015: 11) menyatakan bahwa:

Pembelajaran tidak lain adalah pemberian stimulus (S) atau rangsangan tertentu kepada anak yang kemudian mengakibatkan adanya reaksi atau respon (R) yang diharapkan sesuai dengan tujuan. Hasil belajar berbentuk perubahan tingkah laku yang dapat dilihat. Fokus pada pola perilaku yang diulang-ulang sampai menjadi otomatis.

Pendapat di atas menyatakan bahwa perubahan tingkah laku yang terjadi pada seseorang yaitu dikarenakan hasil dari interaksi stimulus dan respon yang dilakukan secara berulang-ulang. Selanjutnya, Haenilah (2015: 11) menyatakan bahwa:

Pembelajaran yang dirancang dan berpijak pada teori behavioristik memandang bahwa pengetahuan adalah objek, tetap, tidak berubah. Pengetahuan sudah terstruktur dengan rapi, sehingga belajar adalah perolehan pengetahuan, sedangkan mengajar adalah memindahkan pengetahuan ke orang yang belajar atau anak.

Pembelajaran yang dirancang dan berpijak pada teori behavioristik memandang bahwa pengetahuan adalah objektif, pasti, tetap dan tidak berubah. Pembelajaran memiliki tujuan yang khusus yaitu hasil belajar, dalam teori ini Sujiono (2013: 57) menyatakan bahwa:

Tujuan akhir dari penggunaan teknik behavioristik ini adalah semakin meningkatkan perilaku yang diinginkan untuk memberikan penghargaan kepada anak, sedemikian sehingga guru atau orang tua tidak perlu melanjutkan untuk terus memberikan penghargaan yang disebabkan oleh adanya keadaan dari luar.

Berdasarkan pendapat di atas maka pengetahuan yang anak miliki sudah terstruktur dan teratur, maka anak harus diberikan kegiatan yang mengacu pada aturan-aturan yang jelas secara ketat. Pembelajaran yang dilakukan lebih menitik beratkan pada aspek disiplin. Tujuan akhir teori ini yaitu semakin meningkatkan perilaku untuk memberikan penghargaan pada anak. Tujuan pembelajaran ditekankan pada penambahan pengetahuan, sedangkan belajar sebagai aktivitas “*mimetic*”, yang menuntut anak untuk mengungkapkan kembali pengetahuan yang sudah dipelajari dalam bentuk laporan, kuis atau tes. Evaluasi untuk anak sendiri yaitu hanya mengukur hal-hal nyata dan dapat diamati.

2. Teori Belajar Konstruktivistik

Berbagai teori pembelajaran mengemukakan mengenai teori pembelajaran yang salah satunya yaitu teori konstruktivistik. Sujiono (2013: 60) mengatakan teori belajar konstruktivistik dalam kegiatan belajar mengajar adalah “Kegiatan yang aktif, dimana siswa membangun sendiri pengetahuannya dan pengajar/pendidik dapat

berpartisipasi dengan siswa dalam membentuk pengetahuan, membuat makna, mencari kejelasan, dan bersikap kritis”. Guru dapat memfasilitasi proses ini dengan mengajar menggunakan cara-cara yang membuat sebuah informasi menjadi bermakna dan relevan bagi siswa. Guru tidak hanya memberikan pengetahuan kepada siswa, namun disini siswa harus aktif dalam membangun pengetahuannya sendiri. Guru harus memberikan suatu aktivitas dan kesempatan bagi siswa untuk dapat untuk menemukan pengetahuannya dan ide-idenya sesuai dengan pengalaman yang dimilikinya.

Haenilah (2015: 6) mengatakan bahwa “Belajar merupakan persoalan yang kompleks karena tidak hanya melibatkan aktivitas fisik, tetapi berkenaan dengan aktivitas mental”. Pengetahuan dibangun dalam diri seseorang melalui interaksi dengan lingkungan yang berkesinambungan. Semiawan dalam Sujiono (2013: 60) berpendapat bahwa:

Pendekatan konstruktivisme bertolak dari suatu keyakinan bahwa belajar adalah membangun (*to construct*) pengetahuan itu sendiri, setelah dicernakan dan kemudian dipahami dalam diri individu, dan merupakan perbuatan dari dalam diri seseorang.

Membangun pengetahuan diperlukannya pengetahuan yang baru sebagai pelengkap pengetahuan yang telah diperoleh. Seseorang dalam membangun pengetahuannya yaitu melalui inderanya, berinteraksi dengan lingkungannya melalui melihat, mendengar, mencium, merasa dan meraba. Selain aktivitas fisik tersebut maka belajar melibatkan aktivitas mental dimana siswa harus memiliki rasa berani dan jujur

dalam proses pembelajaran. Lev Vygotsky dalam Sujiono (2013: 60) dikenal sebagai *a socialcultural constructivist* berpendapat bahwa:

Pengetahuan tidak diperoleh dengan cara dialihkan dari orang lain, melainkan merupakan sesuatu yang dibangun dan diciptakan oleh anak. Belajar merupakan suatu proses yang tidak dapat dipaksa dari luar karena anak adalah pembelajar aktif dan memiliki struktur psikologis yang mengendalikan perilaku belajarnya.

Berdasarkan teori revolusi sosio kultural, Vygotsky dalam Sujiono (2013: 60) mengemukakan bahwa manusia memiliki alat berfikir (*tool of mind*) yang dapat dipergunakan untuk membantu memecahkan masalah, memudahkan dalam melakukan tindakan, memperluas kemampuan, melakukan sesuatu sesuai kapasitas alami. Melakukan proses pembangunan berbagai pengetahuannya tidak dapat dipisahkan dari konteks sosial dimana anak tersebut berada.

Sejalan dengan pendapat di atas Haenilah (2015:12) menyatakan bahwa:

Teori kognitivistik memiliki perspektif bahwa para peserta didik memproses informasi dan pelajaran melalui upayanya mengorganisir, menyimpan, dan kemudian menemukan hubungan antara pengetahuan yang baru dengan pengetahuan yang sudah ada. Proses mental seperti berfikir, memori, dan pemecahan masalah perlu dieksplorasi.

Berdasarkan teori yang diungkapkan di atas belajar bagi anak usia dini adalah suatu proses yang dibangun dan diciptakan oleh anak itu sendiri tidak hanya pengetahuan yang didapatkan melalui pemberian ilmu dari orang lain. Anak membangun pengetahuannya sendiri melalui lingkungan sosial dimana ia berada, melalui pengamatan secara langsung oleh anak dengan melibatkan aktivitas fisik mereka. Proses

membangun dan mencari yang dilakukan anak bertujuan untuk mencari solusi dari sebuah masalah, proses ini dibingkai dalam aktivitas fisik melalui bermain.

Melalui bermain dengan penggunaan media *puzzle* anak belajar membangun pengetahuannya. Aktivitas penggunaan media *puzzle* tersebut dapat mengajarkan anak untuk aktif dan berani secara mental dalam proses pembelajaran. Sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Yudiasmini (2014) melalui penggunaan media ini juga anak belajar untuk mandiri dalam memecahkan masalah dan mendapat pengetahuan yang baru melalui pengalaman yang diperoleh tersebut.

C. Penggunaan Media *Puzzle*

1. Pengertian Penggunaan Media *Puzzle*

Puzzle dalam bahasa Indonesia berarti teka-teki, teka-teki biasanya dilakukan anak dalam bermain dengan temannya sebagai permainan kelompok. Bermain sangat bermanfaat bagi perkembangan otak anak dan anak belajar melalui bermain. Bermain yang melatih penglihatan, mengasah otak, dan motorik anak seperti bermain *puzzle*. Bermain *puzzle* anak dapat memahami bentuk, warna, dan ukuran mana yang tepat untuk disatukan dengan potongan lainnya dan akan melatih anak memecahkan masalah.

Media *puzzle* merupakan media sederhana yang dimainkan dengan bongkar pasang. Soebachman (2012: 48) mengatakan bermain "*Puzzle*

adalah permainan yang terdiri atas kepingan-kepingan dari satu gambar tertentu yang dapat melatih tingkat konsentrasi”. Soebachman (2012: 49) mengatakan tentang *puzzle* yaitu:

Mainan yang terbuat dari bahan kayu atau karbon maupun plastik yang ringan, berbentuk kubus atau lempengan dan jika disusun sedemikian rupa akan membentuk gambar, melatih ketangkasan jari, dan koordinasi mata dan tangan, serta melatih konsep kognitif untuk mencocokkan bentuk dan hubungan bagian-bagian *puzzle* dengan utuh.

Penggunaan media *puzzle* digunakan untuk melatih keterampilan kognitif anak, karena dengan penggunaan media ini berfungsi untuk melatih motorik halus, melatih keterampilan tangan, persepsi visual yaitu untuk mencoba memecahkan masalah. Penggunaan media *puzzle* tersebut maka anak akan mengenal warna, bentuk, dan rupa dari benda-benda di sekitarnya.

Penggunaan media *puzzle* juga dapat digunakan untuk melatih daya ingat, daya nalar, kreativitas, dan menyusun penggalan-penggalan fakta menjadi suatu bentuk keseluruhan yang mempunyai arti dan selanjutnya akan membentuk suatu pengetahuan baru yang dapat di ceritakan kepada orang lain berdasarkan pengalaman. Yuniarti (2014: 174) mengatakan penggunaan media permainan *puzzle* juga memiliki tingkatan berdasarkan usianya “*Puzzle* untuk usia 2-4 tahun memiliki bentuk sederhana dengan potongan atau kepingan sederhana atau sedikit, sedangkan untuk *puzzle* untuk anak usia 4-6 tahun memiliki jumlah kepingan atau potongan lebih banyak”. Hal tersebut didasarkan

pada pertimbangan bahwa anak memiliki kemampuan dan kematangan berdasarkan tingkatan usia anak.

Penggunaan media *puzzle* adalah cara melatih ketrampilan berpikir anak untuk mengembangkan pengetahuan dan keterampilan tangannya didalam membongkar dan memasang kembali kepingan-kepingan *puzzle*. Penggunaan media *puzzle* dengan gambar yang berwarna merupakan sebuah kegiatan pembelajaran yang menarik bagi anak, karena anak pada dasarnya menyukai bentuk gambar dan warna yang menarik. Yulianti (2008: 40) mengatakan “Penggunaan media *puzzle* anak akan mencoba memecahkan masalah yaitu membongkar, menyusun kembali kepingan-kepingan gambar *puzzle* tersebut menjadi bentuk utuh”. Anak akan menggunakan daya fikirnya untuk mencari kepingan-kepingan *puzzle* dan menyusunnya menjadi suatu bentuk yang utuh, dengan demikian anak telah melatih kemampuannya dalam memecahkan masalah. Penggunaan media *puzzle* ini akan melatih ketelitian dan kesabaran anak karena anak harus teliti dan sabar untuk mencari dan menyusun kepingan *puzzle*.

2. Manfaat Penggunaan Media *Puzzle*

Penggunaan media *puzzle* memiliki banyak manfaat untuk menstimulus enam aspek perkembangan anak usia dini, terutama manfaat untuk meningkatkan perkembangan kognitifnya. Melalui permainan *puzzle* maka anak dapat melatih ketangkasan jari, koordinasi mata dan tangan, mengasah otak, mencocokkan bentuk,

melatih kesabaran, memecahkan masalah. Terdapat beberapa manfaat penggunaan media *puzzle*, Yuliani (2008: 43) mengatakan tentang manfaat penggunaan media *puzzle* yaitu:

- a. Mengasah otak, kecerdasan otak anak akan terlatih karena dalam bermain *puzzle* akan melatih sel-sel otak untuk memecahkan masalah;
- b. Melatih koordinasi tangan dan mata, bermain *puzzle* melatih koordinasi mata dan tangan karena anak harus mencocokkan kepingan-kepingan *puzzle* dan menyusunnya menjadi satu gambar yang utuh;
- c. Melatih membaca, membantu mengenal bentuk dan langkah penting menuju pengembangan keterampilan membaca;
- d. Melatih nalar, bermain *puzzle* dalam bentuk manusia akan melatih nalar anak karena anak akan menyimpulkan dimana leak kepala, tangan, kaki dan lainnya sesuai logika;
- e. Melatih kesabaran, aktivitas bermain *puzzle* akan melatih kesabaran karena saat bermain *puzzle* dibutuhkan kesabaran dalam menyelesaikan permasalahan;
- f. Melatih pengetahuan, bermain *puzzle* memberikan pengetahuan kepada anak-anak untuk mengenal warna dan bentuk. Anak juga akan belajar konsep dasar binatang, alam sekitar, jenis-jenis benda, anatomi tubuh manusia dan lainnya.

Beberapa manfaat tersebut sangat membantu anak dalam mengoptimalkan perkembangannya terutama perkembangan kognitif dalam belajar dan pemecahan masalah. Berdasarkan manfaat diatas dapat dilihat bahwa media *puzzle* dapat digunakan sebagai stimulus perkembangan anak terutama dalam perkembangan kognitifnya.

3. Tujuan Penggunaan Media *Puzzle*

Anak usia dini belajar melalui bermain. Penggunaan media *puzzle* terhadap anak yang diberikan dapat memberikan simbol dan pengetahuan karena anak usia dini belum dapat berfikir abstrak sehingga harus diberikan pengalaman secara langsung atau berikan

benda konkrit. Sunarti (2005: 49) mengatakan tujuan penggunaan media *puzzle* yaitu:

- a. Mengenalkan anak beberapa strategi sederhana dalam menyelesaikan masalah;
- b. Melatih kecepatan, kecermatan, dan ketelitian dalam menyelesaikan masalah;
- c. Menanamkan sikap pantang menyerah dalam menghadapi masalah.

Bermain dapat mengembangkan enam aspek perkembangan anak usia dini. Dibantu dengan penggunaan media *puzzle* maka tujuan dari penggunaan media *puzzle* ini yaitu untuk mengajarkan anak selalu berusaha dan pantang menyerah serta melatih kesabaran mereka. Anak melatih memfungsikan sel otaknya untuk mencari strategi dalam menyelesaikan masalah, serta melatih ketelitian, kecermatan dan kesabaran anak.

4. Langkah-Langkah Penggunaan Media *Puzzle*

Bermain merupakan suatu kegiatan yang menyenangkan bagi anak, melalui bermain anak belajar mengenal lingkungannya. Kegiatan yang menyenangkan juga dapat meningkatkan aktivitas sel otak secara aktif, dalam proses pembelajaran yang dilakukan di kelas digunakannya suatu alat bantu atau media pembelajaran sebagai alat menyampaikan informasi, misalnya dengan penggunaan media *puzzle*. Yulianti (2008: 43) mengatakan terdapat langkah-langkah penggunaan media *puzzle*, yaitu sebagai berikut:

- a. Lepaskan kepingan-kepingan *puzzle* dari tempatnya;
- b. Acak kepingan-kepingan *puzzle* tersebut;

- c. Mintalah anak untuk menyusun kembali kepingan-kepingan *puzzle*;
- d. Berikan tantangan pada anak untuk menyusun kepingan *puzzle* dengan cepat, menggunakan hitungan angka 1-10 atau stopwatch.

Berdasarkan pendapat di atas maka dapat disimpulkan langkah menggunakan media *puzzle* yaitu lepaskan kepingan-kepingan *puzzle* dari tempatnya, minta anak untuk mencari kepingan-kepingan *puzzle* tersebut lalu menyusun kepingan-kepingan *puzzle* tersebut, setelah itu anak diberi tantangan siapa yang lebih cepat menyusun potongan-potongan *puzzle* menggunakan hitungan 1-10 dan membacakan kepada gurunya hasil dari kepingan-kepingan *puzzle* tersebut berbentuk tulisan atau gambar setelah itu anak yang telah selesai menyusun kepingan tersebut akan menjadi pemenang.

D. Perkembangan Anak Usia Dini

1. Pengertian Perkembangan

Perkembangan yaitu proses perubahan kuantitatif dan kualitatif individu dalam rentang kehidupannya, dari masa dalam kandungan, masa bayi, masa kanak-kanak, masa anak, masa remaja, sampai masa dewasa. Perkembangan harus distimulus dari sejak dini agar perkembangan untuk masa selanjutnya akan berkembang secara optimal. Perkembangan yang terjadi pada masa usia dini akan mempengaruhi perkembangan selanjutnya, apabila pada masa usia dini anak mengalami hambatan dalam perkembangannya maka akan

mempengaruhi pada saat ia dewasa. Jamaris dalam Sujiono (2010:54) berpendapat tentang perkembangan bahwa:

Perkembangan merupakan suatu proses yang bersifat kumulatif yang artinya perkembangan terdahulu akan menjadi dasar bagi perkembangan selanjutnya. Oleh karena itu, apabila terjadi hambatan pada perkembangan terdahulu maka perkembangan selanjutnya cenderung akan mengalami hambatan.

Perkembangan merupakan suatu proses tahapan untuk menuju perkembangan selanjutnya. Anak adalah individu yang membangun pengetahuannya sendiri secara aktif, maka diperlukannya suatu perkembangan yang dapat mendukung pengetahuan anak tersebut. Berdasarkan Permendiknas No.137 tahun 2014 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini bahwa terdapat enam aspek perkembangan yaitu aspek perkembangan nilai moral dan agama, sosial dan emosional, bahasa, fisik motorik, kognitif, dan seni. Aspek perkembangan tersebut harus dapat berkembang sesuai dengan tahapannya terutama yaitu perkembangan kognitif.

Berdasarkan pendapat tersebut perkembangan itu sendiri adalah suatu proses perubahan yang kumulatif yang proses perkembangan tersebut dimulai dari anak sejak dalam kandungan sampai dengan dewasa dengan melalui tahapan-tahapan perkembangan yang sesuai dengan usia. Berdasarkan aspek perkembangan, anak belajar dengan sebaik-baiknya apabila kebutuhan fisiknya dipenuhi dan mereka merasa aman dan nyaman secara psikologis. Membangun pengetahuan sendiri, anak belajar melalui interaksi sosial dengan orang dewasa dan anak-anak lainnya anak belajar melalui bermain, minat anak dan rasa

keinginannya memotivasinya untuk belajar sambil bermain serta terdapat variasi individual dalam perkembangan dan belajar.

2. Perkembangan Kognitif

Kognitif sering diartikan sebagai proses berfikir atau sebuah kecerdasan yang dimiliki oleh manusia. Kognitif berarti persoalan yang menyangkut kemampuan untuk mengembangkan kemampuan seseorang dalam berfikir. Susanto (2011: 48) mengatakan kognitif adalah “Suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa”. Kemampuan anak untuk mengkoordinasikan berbagai cara berfikir untuk menyelesaikan masalah. Jean Piaget dalam Sujiono (2010: 20) berpendapat bahwa:

Perkembangan kognitif memberikan batasan kembali tentang kecerdasan, pengetahuan dan hubungan anak didik dengan lingkungannya. Kecerdasan merupakan proses yang berkesinambungan yang membentuk struktur yang diperlukan dalam interaksi terus menerus dengan lingkungan.

Karakteristik perkembangan kognitif yaitu anak dapat memahami konsep makna yang berlawanan seperti kosong penuh, ringan berat, atas bawah, dapat memadankan bentuk geometri (lingkaran, persegi, segitiga) dengan objek nyata atau melalui visualisasi dalam bentuk gambar, dapat menumpuk balok atau gelang-gelang sesuai ukuran secara berurutan, dapat mengelompokkan benda yang memiliki persamaan warna, bentuk serta ukuran, mampu memahami suatu kejadian sebab akibat, dan dapat menyelesaikan suatu permasalahannya sendiri. Alfred Bininet dalam Susanto (2012: 51)

menyatakan bahwa “Potensi kognitif seseorang tercermin dalam kemampuannya menyelesaikan tugas-tugas yang menyangkut pemahaman dan penalaran”.

Alfred Bininet dalam Susanto (2012:51) dalam intelegensi terdapat tiga aspek kemampuan yaitu:

- a. Konsentrasi, kemampuan memusatkan pikiran kepada suatu masalah yang harus dipecahkan;
- b. Adaptasi, kemampuan mengadakan adaptasi atau penyesuaian terhadap masalah yang dihadapinya atau fleksibel dalam menghadapi masalah;
- c. Bersikap kritis, kemampuan untuk mengadakan kritik, baik terhadap masalah yang dihadapi, maupun terhadap dirinya sendiri.

Berdasarkan pendapat di atas maka, kognitif adalah sebuah pikiran dimana melalui pikiran dapat digunakan dengan cepat dan tepat berdasarkan pemahaman yang didapatkan untuk mengatasi suatu situasi untuk memecahkan masalah. Sesuai dengan pendapat ahli tersebut maka peneliti mengambil penelitian mengenai perkembangan anak dalam bidang belajar dan pemecahan masalah.

3. Tahap Perkembangan Kognitif

Perkembangan kognitif yang terjadi pada anak yaitu dipengaruhi oleh dua hal yaitu kematangan dan pengalaman. Perkembangan kognitif anak ditandai oleh suatu kemampuan untuk merencanakan, menjalankan suatu strategi untuk mengingat, dan untuk mencari solusi terhadap suatu permasalahan. Jean Piaget dalam Sujiono (2013: 120) menjelaskan beberapa tahapan perkembangan anak usia dini yaitu:

Tabel 1. Tahap Perkembangan Anak Usia Dini

Periode	Usia	Deskriptif kematangan
Tahap sensorimotor	0 - 2 tahun	Pengetahuan anak diperoleh melalui interaksi fisik, baik dengan orang atau objek (benda). Skema-skemanya baru membentuk refleks-refleks sederhana seperti menggenggam.
Tahap preoperasional	2 - 7 tahun	Anak mulai menggunakan simbol-simbol untuk mempresentasikan dunia (lingkungan) secara kognitif. Simbol-simbol itu seperti kata-kata dan bilangan yang dapat menggantikan objek peristiwa dan kegiatan (perilaku yang nampak)
Tahap operasional konkret	7 -12 tahun	Anak sudah dapat membentuk operasi-operasi mental atas pengetahuan yang mereka miliki.anak memiliki kemampuan berfikir secara logis serta anak dapat memecahkan masalah secara logis.
Tahap operasional formal	12 tahun keatas	Anak berfikir secara abstrak seperti kemampuan mengemukakan ide-ide, memprediksi kejadian yang akan terjadi, melakukan proses berfikir ilmiah yaitu mengemukakan hipotesis dan menentukan bagaimana cara membuktikan hipotesis tersebut.

Tahapan-tahapan perkembangan tersebut merupakan suatu komponen paling penting dalam perkembangan kognitif anak, karena semua manusia melalui setiap tingkat perkembangan tersebut tetapi dengan kecepatan yang berbeda. Tingkat perkembangan intelektual seseorang berbeda antara satu dengan yang lainnya.

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No.137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini dalam lingkup usia 5-6 tahun yaitu dijelaskan bahwa dalam perkembangan kognitif anak terdapat tiga sub tahap yaitu: belajar dan pemecahan masalah, berfikir logis, serta berfikir simbolik.

Penelitian ini akan lebih membahas tentang aspek perkembangan kognitif dalam belajar dan pemecahan masalah.

E. Belajar dan Pemecahan Masalah

Perkembangan kognitif dalam belajar dan pemecahan masalah memiliki sub tahap perkembangan yaitu suatu proses berfikir aktif, penuh kehati-hatian, yang dilandasi dengan proses berfikir menuju kearah suatu kesimpulan dalam pemecahan suatu masalah. Pemecahan masalah adalah suatu proses mental dan intelektual dalam menemukan suatu masalah dan memecahkannya berdasarkan data dan informasi yang akurat , sehingga dapat diambil kesimpulan melalui proses konstruksi pengetahuan oleh anak. Dewey dalam Surya (2015: 138) memandang “Pemecahan masalah merupakan suatu proses yang disadari dan dibangun oleh suatu tahapan yang terdiri secara alami”. Krulik dan Rudnick dalam Putri (2017 : 33) mengatakan “Pemecahan masalah adalah suatu cara yang dilakukan seseorang dengan menggunakan pengetahuan, ketrampilan, dan pemahaman untuk memenuhi tuntutan dari situasi yang tidak rutin”. Selain itu Surya (2015: 137) juga berpendapat bahwa “Pemecahan masalah adalah salah satu tugas hidup dalam kehidupan sehari-hari dengan rentang kesulitan mulai dari yang paling sederhana hingga yang paling kompleks”.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa dalam proses belajar dan pemecahan masalah terdapat suatu usaha yang dilakukan oleh seseorang untuk mencari jalan keluar dari bebrbagai masalah dari yang sederhana sampai yang kompleks melalui beberapa

proses dengan menggunakan pengetahuan, keterampilan dan pemahaman yang telah dimilikinya. Pemecahan masalah juga sebuah tugas individu dalam kehidupannya yang memiliki tingkat kesulitan yang beragam. Terdapat ciri utama dari belajar dan pemecahan masalah dalam Sanjaya (2006:214) yaitu:

- a. Merupakan rangkaian aktivitas pembelajaran, artinya dalam implementasi pemecahan masalah harus terdapat kegiatan yang dilakukan siswa;
- b. Aktivitas yang dilakukan diarahkan untuk menyelesaikan permasalahan;
- c. Pemecahan masalah dilakukan dengan menggunakan pendekatan berfikir secara ilmiah.

Pembelajaran dalam pemecahan masalah merupakan suatu pembelajaran yang didasarkan pada banyaknya permasalahan yang membutuhkan penyelidikan autentik yakni penyelidikan yang membutuhkan penyelesaian nyata dari permasalahan yang nyata. Berusaha untuk mencari pemecahan masalah secara mandiri akan memberikan suatu pengalaman konkret, karena pengalaman memberikan makna tersendiri bagi siswa selain itu secara langsung mereka juga aktif dalam kegiatan belajar mengajar.

Berdasarkan proses belajar pemecahan masalah maka akan memberikan anak kesempatan berfikir kreatif, anak dapat mengembangkan kemampuan kognitifnya untuk mencari jalan dalam menyelesaikan tantangan yang dihadapinya. Anak akan berfikir menggunakan logikanya untuk dapat memecahkan permasalahan. Belajar dan pemecahan masalah memberikan kesempatan pada siswa untuk bereksplorasi mengumpulkan

dan menganalisis data secara lengkap untuk memecahkan suatu masalah yang dihadapi. Hakikat masalah dalam belajar dan pemecahan masalah adalah kesenjangan situasi nyata dan kondisi yang diharapkan, atau antara kenyataan yang terjadi dengan apa yang diharapkan.

Von Glaserfeld dalam Putri (2017:33) menjelaskan siswa mampu mengkonstruksi pengetahuan, maka diperlukan :

1. Kemampuan siswa untuk mengingat dan mengungkapkan kembali pengalaman. Kemampuan untuk mengingat dan mengungkapkan kembali pengalaman sangat penting karena pengetahuan dibentuk berdasarkan interaksi individu siswa dengan pengalaman-pengalaman tersebut.
2. Kemampuan siswa untuk membandingkan, dan mengambil keputusan mengenai persamaan dan perbedaan suatu hal. Kemampuan membandingkan sangat penting agar siswa mampu menarik sifat yang lebih umum dari pengalaman-pengalaman khusus serta melihat kesamaan dan perbedaannya untuk selanjutnya membuat klasifikasi dan mengkonstruksi pengetahuannya.
3. Kemampuan siswa untuk lebih menyukai pengalaman yang satu dari yang lain (*selective conscience*) . Melalui “suka dan tidak suka” inilah muncul penilaian siswa terhadap pengalamana, dan menjadi landasan bagi pembentukan pengetahuannya.

Dewey dalam Surya (2015: 137) menyatakan proses pemecahan masalah mencakup lima langkah dasar yang berupa keterampilan yang dapat diajarkan, yaitu:

- a. Pernyataan masalah sebagai refleksi kesadaran adanya masalah yang dihadapi;
- b. Merumuskan masalah sebagai identifikasi hakikat masalah dan hambatan yang penting dalam solusinya;
- c. Mengembangkan hipotesis, yaitu mengembangkan satu atau lebih alternatif solusi yang diusulkan untuk memecahkan masalah;
- d. Menguji hipotesis, untuk menetapkan solusi yang dipandang paling tepat;
- e. Memilih hipotesis yang terbaik, yaitu menetapkan alternatif yang paling tepat untuk diterapkan dengan mempertimbangkan kekuatan dan kelemahannya.

Berdasarkan pendapat di atas maka dapat diambil kesimpulan yaitu pemecahan masalah adalah proses melatih kemampuan siswa untuk lebih aktif. Proses pembelajaran tersebut melatih kemampuan mengingat dan mengungkapkan kembali pengalaman yang dimiliki, anak membandingkan dan menguji hipotesis lalu mengambil keputusan mengenai persamaan ataupun perbedaan, dan sebagai refleksi kesadaran diri untuk lebih menyukai pengalaman demi pengalaman.

Dewey dalam Sanjaya (2006: 217) seorang ahli pendidikan berkebangsaan Amerika menjelaskan terdapat enam langkah dalam belajar dan pemecahan masalah, yaitu:

- a. Siswa mengenali masalah, masalah tersebut berasal dari luar diri siswa itu sendiri;
- b. Menyelidiki dan menganalisis masalah, yaitu siswa menyelidiki dan meninjau masalah secara kritis dari berbagai sudut pandang;
- c. Menghubungkan uraian hasil analisisnya dan mengumpulkan data dan kemungkinan guna untuk pemecahan masalah;
- d. Pengujian hipotesis atau menimbang, siswa mengambil atau merumuskan jawaban dengan akibatnya masing-masing;
- e. Selanjutnya mencoba mempraktekkan salah satu kemungkinan pemecahan masalah yang dipandangnya terbaik

Selanjutnya dalam Sujiono (2010:41) dalam belajar dan pemecahan masalah terdapat 4 fase , yaitu:

- a. Fase persiapan, berupa pengumpulan informasi yang berkaitan dengan masalah yang sedang dipecahkan;
- b. Fase pematangan, informasi yang telah terkumpul berupa kegiatan yang berkaitan dengan usaha memahami keterkaitan satu informasi dengan informasi lain dalam rangka belajar dan pemecahan masalah;
- c. Fase iluminasi, berupa penentuan cara-cara yang perlu dilakukan untuk memecahkan masalah dan,
- d. Fase verifikasi, berupa kegiatan yang berkaitan dengan usaha untuk mengevaluasi apakah langkah-langkah yang akan digunakan dalam pemecahan masalah akan memberikan hasil yang sesuai.

Proses belajar dan pemecahan masalah merupakan suatu kegiatan yang dapat melatih siswa untuk aktif dan kreatif dalam menghadapi suatu permasalahan. Proses pemecahan masalah adalah suatu tugas hidup seseorang untuk dapat dipecahkan dari suatu permasalahan yang sederhana hingga kompleks yang melewati beberapa fase seperti persiapan, kematangan, iluminasi dan verifikasi. Berbagai pemecahan masalah tersebut dapat dilakukan dengan berbagai strategi yang sesuai dan tepat dalam mencapai tujuan, tercapainya tujuan tersebut apabila anak telah mengenali masalah lalu menganalisis masalah yang dihadapi, menyelidiki masalah dan menghubungkan untuk mengambil suatu kesimpulan.

Berikut standar isi mengenai tingkat pencapaian perkembangan kognitif dalam belajar dan pemecahan masalah anak usia 5-6 tahun menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini:

Tabel 2. Tingkat Pencapaian Perkembangan kognitif dalam belajar dan pemecahan masalah Anak Usia 5-6 Tahun

Lingkup Perkembangan	TPP Usia 5-6 Tahun
Belajar dan pemecahan masalah	Menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif dan menyelidik (seperti:apa yang terjadi ketika air ditumpahkan)
	Memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara yang fleksibel dan diterima sosial
	Menerapkan pengetahuan atau pengalaman dalam konteks yang baru
	Menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah (ide, gagasan di luar kebiasaan)

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini mengenai perkembangan kognitif dalam belajar dan pemecahan masalah di atas maka dapat disimpulkan bahwa standar isi untuk anak usia 5-6 tahun terfokus pada pengetahuan, keaktifan dan kecakapan anak dalam memahami pengetahuan yang dimiliki dan didapatkan dari lingkungan, sehingga anak dapat menerapkannya dalam sebuah kegiatan yang aktif. Belajar dapat dilakukan melalui interaksi dengan lingkungan, kemajuan berpikir anak dilakukan melalui 4 tahapan yang sudah dijelaskan pada Tabel 1.

Penguasaan pengetahuan memiliki peranan yang sangat besar dalam proses kognitif seseorang termasuk dalam pemecahan masalah. Hal tersebut memiliki makna bahwa pengetahuan yang dimiliki seseorang akan membantu dalam proses pemecahan masalah. Keahlian seseorang dalam bidang tertentu merupakan instrumen yang bermanfaat dalam proses pemecahan masalah.

F. Kaitan Kemampuan Pengembangan Kognitif dengan Penggunaan Media *Puzzle*

Anak belajar melalui bermain, mereka belajar dengan mengamati, mendengar dan melakukan suatu pengetahuan atau hal yang baru bagi anak. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Yudiasmini (2014) penggunaan media *puzzle* maka dapat membantu anak dalam mengembangkan kemampuan kognitif khususnya dalam belajar dan

pemecahan masalah, anak dapat melakukan aktivitas secara langsung dan dapat mengaitkan pengalaman yang dimilikinya dengan penggunaan media *puzzle*. Penggunaan media *puzzle* akan membantu anak untuk belajar atau melatih dirinya dalam menghadapi masalah serta memecahkan masalah yang dihadapi terutama masalah yang dihadapi saat mencari beberapa kepingan dan menyusunnya menjadi suatu gambar yang utuh.

Sama halnya dengan penelitian yang dilakukan oleh Muloke (2017:4) bahwa penggunaan media *puzzle* tersebut sangat baik karena dengan penggunaan media *puzzle* disitu anak akan dituntut aktif dalam kegiatan menyusun dan mencari kepingan, dan anak juga terlibat secara aktif dalam kegiatan tersebut. Anak belajar dengan melakukan, melihat dan menganalisisnya dengan pemikiran anak sehingga anak dapat menceritakan hasil dari penyusunan *puzzle* tersebut.

G. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan yang digunakan dalam penelitian saat ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Yasar (2012) dalam jurnal yang berjudul "*An investigation of the effect of puzzle design on children's development areas*". Penelitian ini memiliki tujuan mengeksplorasi pengaruh desain puzzle pada area pengembangan anak prasekolah (perkembangan kognitif, linguistik, motor, sosial, dan emosional) dengan menunjukkan hasil yaitu *puzzle* adalah pembelajaran yang efektif yang mendukung area perkembangan kognitif, bahasa, motor,

sosial dan emosional anak-anak sambil mengembangkan kreativitas dan keterampilan perawatan diri mereka serta memberikan pembelajaran saat bermain dengan mereka. Meningkatnya perkembangan kognitif anak yaitu ditunjukkan berdasarkan hasil penelitian yaitu terdapat perbedaan antara pre-test dan post-test anak-anak dari keterampilan kognitif ($z=2.98, p<0.05$). Oleh karena itu, penggunaan media *puzzle* untuk mendukung perkembangan anak penting untuk dilakukan.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Khatimah (2018) dengan judul “Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Media Puzzle Pada Kelompok B TK Tunas Harapan “. Penelitian ini memiliki tujuan yaitu mendeskripsikan bahwa media *puzzle* dapat meningkatkan kemampuan kognitif pada anak. Hasil penelitian menunjukkan pada kenaikan frekuensi dan persentase yang terjadi pada kondisi awal dari 15 anak berada pada kategori belum berkembang yaitu 80 % atau 12 anak, pada siklus I meningkat jadi 7 atau (47%) berada kategori mulai berkembang dan pada siklus II meningkat lagi menjadi 13 anak (87 %). Dapat disimpulkan bahwa kemampuan kognitif anak melalui media *puzzle* pada kegiatan menyusun *puzzle* menjadi bentuk utuh dari pra tindakan, siklus 1 dan siklus II mengalami perubahan yang sangat signifikan disetiap siklusnya.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Rilasya (2016) yang berjudul “Pengaruh Penggunaan APE Dalam Mengembangkan Kemampuan

Memecahkan Masalah Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Ramadhan Bandar Lampung Tahun Ajaran 2015/2016” Tujuan Penelitian ini adalah mengetahui pengaruh penggunaan APE (Alat Permainan Edukatif) dalam mengembangkan kemampuan memecahkan masalah usia 5-6 tahun di TK Ramadhan Bandar Lampung. Teknik analisis data menggunakan uji *mann whitney*. Hasil uji *mann whitney* menunjukkan bahwa nilai sig sebesar $0,000 <$ dari nilai alpha sebesar 0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima atau terdapat pengaruh penggunaan APE terhadap kemampuan memecahkan masalah anak usia 5-6 tahun di TK Ramadhan Bandar Lampung.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Putri (2017) dengan judul “Pengaruh Pembelajaran Berbasis Pendekatan Ilmiah Melalui Model Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Al-Kautsar Bandar Lampung Tahun Ajaran 2016/2017 ”. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengkaji pengaruh pembelajaran berbasis pendekatan ilmiah (*scientific approach*) melalui model problem based learning terhadap kemampuan pemecahan masalah anak usia dini serta perbedaan sebelum dan sesudah diberikan perlakuan yaitu melalui pembelajaran berbasis pendekatan ilmiah . Berdasarkan hasil penelitian tersebut maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh pembelajaran berbasis pendekatan ilmiah melalui model *problem based learning* terhadap kemampuan pemecahan masalah anak usia ank 5-6 Tahun di TK Al-Kautsar Bandar Lampung sebesar 77,8%. Hal ini disebabkan oleh

keterampilan guru menyajikan materi pembelajaran menjadi menarik sehingga ini menjadi faktor yang cukup kuat mempengaruhi peningkatan kemampuan pemecahan masalah.

5. Penelitian yang dilakukan oleh Rahima (2017) dengan judul “Pengaruh Permainan Edukatif Dengan Media *Puzzle* Terhadap Perkembangan Kognitif Dalam Mengenal Bentuk dan Warna Pada Anak Prasekolah Di TK Aisyiyah IV Kota Jambi”. Penelitian ini memiliki tujuan menganalisis dan mendeskripsikan mengeksplorasi pengaruh permainan edukatif *puzzle* terhadap terhadap pengembangan anak prasekolah perkembangan kognitif, dengan menunjukkan hasil yaitu *puzzle* adalah pembelajaran yang efektif yang mendukung perkembangan kognitif anak-anak. Hasil nilai perkembangan kognitif setelah diberikan permainan edukatif dengan media *puzzle* sebanyak 10 (66,7 %) mengalami sesuai perkembangan kognitif dan 5 (33,3%) responden mengalami meragukan perkembangan kognitif. Ada pengaruh perkembangan kognitif anak sebelum dan sesudah diberikan permainan edukatif melalui media dengan *p-value* $0,000 < 0,5 \%$.

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu maka dapat disimpulkan bahwa perkembangan kognitif anak terutama dalam belajar dan pemecahan masalah anak dapat berkembang dengan baik apabila kegiatan dan media yang diadakan guru menarik dan menyenangkan sehingga anak akan tertarik mengikuti kegiatan tersebut. Beberapa penelitian yang

telah dilakukan tersebut dijelaskan bahwa penggunaan media *puzzle* memiliki pengaruh dalam peningkatan perkembangan kognitif anak.

H. Kerangka Pikir Penelitian

Perkembangan kognitif anak merupakan suatu hal yang sangat penting dalam membangun pengetahuan anak usia dini. Perkembangan kognitif akan menunjukkan anak untuk berfikir membangun pengetahuannya. Perkembangan kognitif tersebut akan terjadi ketika anak membangun sendiri pengetahuannya dengan melalui aktivitas bermain kreatif yang melibatkan dirinya dalam aktivitas tersebut. Perkembangan kognitif anak akan sangat berpengaruh terhadap perkembangan anak yang lainnya dan perkembangan anak dimasa dewasa. Berdasarkan tersebut maka perkembangan kognitif anak dapat dikembangkan apabila menggunakan cara dan dengan penggunaan media yang tepat. Peran serta pendidik dalam memberikan stimulus kepada anak sangatlah penting, karena hal tersebut akan berkaitan dengan cara metode dan pengelolaan pembelajaran.

Memberikan kegiatan dalam pembelajaran pada anak sebaiknya tidak menghilangkan dunia anak, yaitu bermain. Masa usia dini adalah masa dimana anak senang dengan bermain, dan belum memungkinkan untuk diberikan pembelajaran yang bersifat memaksa. Pembelajaran yang diberikanpun perlu dilakukan dengan belajar sambil bermain dan dengan dibantu dengan penggunaan media. Penggunaan media akan membantu anak dalam memudahkan menerima informasi dan menyempurnakan informasi yang didapatkannya. Kegiatan bermain dengan penggunaan

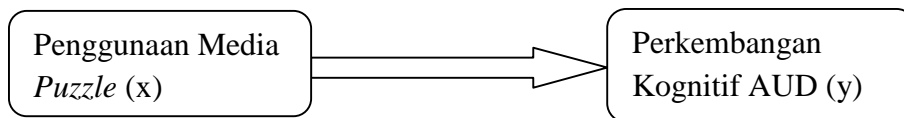
media dapat dilakukan untuk menarik perhatian anak, karena anak menyukai warna dan gambar sehingga penggunaan media bisa membantu stimulus perkembangan anak.

Penggunaan media untuk anak usia dini harus disesuaikan dengan kesukaan dan usia anak dan juga nilai edukatif didalamnya misalnya penggunaan media *puzzle*. Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya bahwa penggunaan media *puzzle* merupakan suatu kegiatan dimana anak harus mencari dan menyusun kepingan *puzzle* sesuai dengan tatanan dan urutan yang benar dan gambar yang akan digunakanpun akan disesuaikan dengan tema. Melalui penggunaan media *puzzle* anak dapat bergerak secara aktif sehingga kognitif anak dapat berkembang dengan baik, karena penggunaan media *puzzle* ini memberikan pengalaman yang dapat membantu dalam berkembangnya kognitif anak. Melalui kegiatan tersebut anak akan menggunakan fungsi panca indera seoptimal mungkin seperti mendengar, melihat, mencium, merasa dan meraba melalui objek yang ada di lingkungan anak. Anak membangun pengetahuan dan keterampilannya serta belajar dalam pemecahan masalah ketika anak mengaitkan informasi nyata dan mengaitkan dengan kemampuan dengan kehidupan yang dialami oleh anak.

Peneliti mengambil penggunaan media *puzzle* untuk mengembangkan perkembangan kognitif khususnya dalam kemampuan belajar dan pemecahan masalah anak usia dini. Aktivitas yang berkaitan adalah anak dapat mendapatkan informasi dan mengerti akan pengetahuan dengan anak

bermain secara langsung, karena bermain bagi anak adalah hidup dan mereka anak belajar melalui bermain.

Perkembangan kognitif khususnya dalam belajar dan pemecahan masalah pada TK LPM Raman Endra Usia 5-6 tahun terlihat masih belum berkembang dengan optimal. Hal ini dikarenakan penggunaan metode pembelajaran yang tidak tepat, tidak ada kegiatan pembelajaran yang menggunakan media ataupun Alat Permainan Edukatif (APE), pembelajaran yang dilakukan tidak dilakukan dengan metode bermain sehingga monoton dan kegiatan belajar setiap harinya dilakukan dengan membaca menulis. Berdasarkan pembahasan di atas, maka penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar1. Kerangka pikir Penelitian

Keterangan :
 X : Variabel Bebas
 Y : Variabel Terikat

I. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan latar belakang, kajian pustaka, kerangka pikir yang telah dikemukakan di atas, dapat diambil hipotesis sebagai berikut:

1. Hipotesis Pertama

Ada perbedaan peningkatan perkembangan kognitif anak sebelum dan sesudah menggunakan media *puzzle* di TK LPM Raman Endra.

2. Hipotesis Kedua

Ada pengaruh penggunaan media *puzzle* terhadap peningkatan perkembangan kognitif anak usia dini di TK LPM Raman Endra.

III. METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

1. Metode Penelitian

Metode penelitian adalah cara atau teknik utama yang digunakan dalam melakukan suatu penelitian dengan melalui metode-metode ilmiah. Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif, dengan jenis penelitian eksperimen. Jaya (2017: 36) mengatakan “Penelitian eksperimen merupakan penelitian yang dilakukan untuk berusaha mencari pengaruh variabel tertentu terhadap variabel yang lain dalam kondisi yang terkontrol secara ketat”.

Metode ini digunakan untuk menguji hipotesis. Hipotesis tersebut akan melihat pengaruh penggunaan media *puzzle* terhadap peningkatan perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun.

2. Desain Penelitian

Desain dalam penelitian ini menggunakan *Treatment By Subjects Design*. Hadi (1995:18) menyatakan “Desain ini bisa juga disebut dengan pola T-S atau juga bisa disebut *Same Group* eksperimen, dengan diberikan *treatment* secara berturut-turut kepada sekelompok subjek yang sama, eksperimen ini kadang disebut “*one group*”.

Penelitian dengan menggunakan desain ini didalamnya melakukan kegiatan penelitian kemudian membandingkan hasil penelitian yang telah dilakukan.

B. Populasi dan Sampel Serta Teknik Sampling

1. Populasi

Populasi adalah keseluruhan individu yang dijadikan sebagai subjek dalam penelitian yaitu seluruh siswa di TK LPM Raman Endra yang berusia 5-6 tahun. Sugiyono (2016:80) mengatakan “Populasi adalah wilayah generasi yang terdiri atas: objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya”. Populasi dalam penelitian ini berjumlah 38 anak yang terdiri dari 17 perempuan dan 21 laki-laki kelas B di TK LPM Raman Endra.

2. Sampel

Pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling*. Sukardi (2010:64) *purposive sampling* adalah “Teknik penentuan sampel dengan tujuan tertentu”. Penentuan sampel dalam penelitian ini yaitu berdasarkan tujuan tertentu”. penelitian yaitu meningkatkan perkembangan kognitif anak yaitu usia 5-6 tahun. Berdasarkan pengertian di atas sampel dalam penelitian ini yaitu berjumlah 38 anak dengan tujuan meningkatkan perkembangan kognitif berdasarkan usia anak yaitu anak yang berusia 5-6 tahun.

C. Definisi Konseptual dan operasional Variabel

1. Definisi Konseptual Variabel

a. Penggunaan Media *Puzzle* (Variabel X)

Penggunaan media *puzzle* adalah aktivitas belajar yang menggunakan media dan dapat dilakukan oleh individu ataupun kelompok dengan cara mencari, memasang dan menyusun kepingan-kepingan *puzzle*, kemudian disusun berdasarkan pola atau urutan hingga membentuk gambar atau tulisan yang utuh dan melatih anak dalam mengasah otak, melatih membaca, melatih nalar, serta melatih pengetahuan. Beberapa hal tersebut dilakukan dengan aktivitas bermain dengan media dan anak menunjukkan sikap aktif dalam bermain.

b. Perkembangan Kognitif (Variabel Y)

Perkembangan kognitif aspek belajar dan pemecahan masalah adalah suatu poses berpikir yang didalamnya dapat meningkatkan pengetahuan, keterampilan dan pemahaman anak. Proses melakukan suatu kegiatan tersebut didalamnya terdapat unsur mencari, dan menyelesaikan masalah sederhana guna untuk mengasah perkembangan otak anak untuk membangun pengetahuan dan memecahkan dari suatu permasalahan yang merupakan langkah awal proses anak dalam berpikir kritis, aktif dan kreatif untuk perkembangan lebih lanjut.

2. Definisi Operasional Variabel

a. Penggunaan Media *Puzzle* (Variabel X)

Penggunaan media *puzzle* adalah segala aktivitas anak dalam belajar dan mencari gambar/huruf/kata, dengan indikator sebagai berikut: (1) Aktivitas anak saat menggunakan media *puzzle*, (2) Aktivitas anak saat mengikuti kegiatan bermain *puzzle* yang diberikan guru, (3) Keaktifan anak dalam memilih gambar/kata/huruf *puzzle*, (4) Kecepatan saat menggunakan media *puzzle*, (5) Aktivitas anak dalam mengamati gambar *puzzle*, (6) Keaktifan anak dalam merespon guru dalam kegiatan menggunakan media *puzzle*, (7) Keaktifan anak dalam bertanya dengan guru berkaitan dengan gambar/kata/huruf *puzzle*, dan (8) Aktivitas anak saat menunjukkan bentuk *puzzle* sesuai perintah.. Kategori penilaian yang akan digunakan yaitu Kurang Aktif (KA), Cukup Aktif (CA), Aktif (A) dan Sangat Aktif (SA).

b. Perkembangan Kognitif (Variabel Y)

Perkembangan kognitif adalah proses pengetahuan, pemahaman atau penerimaan informasi yang didapatkan dari lingkungannya. Aspek didalamnya terdapat belajar dan pemecahan masalah yaitu perkembangan yang terjadi pada anak usia dini yang mencakup pemahaman anak mengenai cara dan strategi yang berkaitan dengan pengetahuan, pengalaman yang didapatkan dari lingkungan serta daya pikir anak mengenai lingkungan dan sebab akibat, dengan indikator sebagai berikut: (1) Menjumlahkan sesuai dengan

warna, (2) Menjumlahkan sesuai dengan gambar/bentuk, (3) Membedakan bentuk berdasarkan warna, (4) Mengelompokkan bentuk berdasarkan kelompok (habitat binatang, kendaraan, makanan), (5) Menyelesaikan tugas menyusun gambar/bentuk/huruf/kata hingga selesai, (6) Menyelesaikan tugas menyusun gambar/bentuk/huruf/kata hingga membentuk gambar utuh secara berkelompok, (7) Ketepatan menyebutkan huruf sesuai nama gambar, dan (8) Menjawab pertanyaan berkaitan dengan gambar/huruf/kata. Kategori penilaian yang akan digunakan yaitu Belum Berkembang (BB), Mulai Berkembang (MB), Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan Berkembang Sangat Baik (BSB).

D. Instrumen/alat penelitian

Arikunto (2013:203) mengatakan instrumen penelitian adalah “Suatu alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah, cermat, dan hasilnya lebih baik dan sistematis, sehingga lebih mudah diolah datanya”. Lembaran observasi yang digunakan tersebut sebagai alat pengumpulan data dan ditunjukkan kepada anak usia 5-6 tahun di TK LPM Raman Endra yang sedang melaksanakan proses pembelajaran di kelas.

Alat yang digunakan dalam penelitian ini yaitu lembaran observasi yang menggunakan *Rating Scale* dalam bentuk *checklist* (). Bentuk yang dipergunakan tersebut sebagai salah satu alat yang digunakan untuk mengumpulkan data yang ditujukan kepada sekolah.

E. Metode Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang dalam penelitian memiliki tujuan yaitu mendapatkan data. Oleh karena itu dalam penelitian ini pengumpulan data menggunakan teknik sebagai berikut:

1. Observasi

Metode observasi merupakan suatu aktivitas pengamatan dan pencatatan terhadap kondisi tumbuh kembang anak sesuai dengan tujuan pembelajaran. Kegiatan observasi atau pengamatan langsung dilakukan untuk melihat data secara langsung atau kondisi lingkungan objek penelitian, sehingga didapatkan gambaran secara jelas dan nyata kondisi objek dari penelitian tersebut.

Penelitian ini dilakukan observasi pada aktivitas belajar anak dan perkembangan kognitif anak pada saat menggunakan media. Observasi yang dilakukan oleh peneliti yaitu sebelum dan sesudah menggunakan media *puzzle* pada anak usia 5-6 tahun TK LPM Raman Endra.

2. Dokumentasi

Metode dokumentasi yaitu cara untuk mencari data mengenai beberapa hal atau yang berkaitan dengan variabel yang didalamnya terdapat catatan, transkrip, data perkembangan, notulen rapat dan lain-lain. Metode dokumentasi hal yang diamati adalah benda mati dan bukan benda hidup sehingga tidak dapat berubah-ubah, dokumentasi ini bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang.

Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data dokumentasi yaitu untuk memperkuat data sebagai bukti pelaksanaan penelitian yang akurat dan jelas dari sekolah dan juga sebagai data sekunder penunjang dalam penelitian pada saat proses penelitian. Penelitian ini dokumentasi yang digunakan adalah gambaran umum perkembangan kognitif, jumlah guru, jumlah siswa, sarana dan prasarana.

F. Teknik Analisis Uji Instrumen

1. Uji Validitas

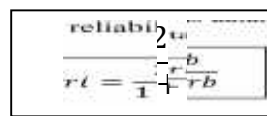
Analisis uji instrumen ini dilakukan agar peneliti valid dan reliabilitas. Valid disini maksudnya yaitu agar instrumen yang digunakan mampu memberikan informasi yang tepat dan objektif. Sugiyono (2016: 121) mengatakan bahwa “Valid dan reliabilitas berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang harusnya diukur”. Validitas terbagi menjadi beberapa bagian yaitu pengujian validitas isi (*content validity*), pengujian validitas kontruksi (*contruct validity*), pengujian validitas eksternal. Penelitian ini menggunakan validitas isi dimana dalam pengujiannya akan menggunakan alat ukur berupa kisi-kisi instrumen atau lembar observasi yang akan diuji oleh para dosen.

2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas berarti instrumen yang digunakan memberikan informasi yang ajeg dan tetap, meskipun instrumen tersebut dilakukan oleh orang lain dan dilakukan dalam waktu yang berbeda instrumen tersebut

masih bisa dilakukan. Menurut Sugiyono (2016: 348) instrumen yang reliabel yaitu “Instrumen yang apabila digunakan beberapa kali untuk mengukur obyek yang sama, maka akan menghasilkan data yang sama juga”. Pengujian reliabilitas instrumen dilakukan dengan *internal consistency* dengan teknik belah dua (*split half*) yang dianalisis dengan rumus Spearman Brown.

Berikut ini rumus uji reliabilitas dalam Sugiyono (2016: 185):



$$r_t = \frac{r_b}{1 - r_b}$$

Gambar 2. Rumus Spearman Brown

Keterangan :

r_t = reliabilitas internal seluruh instrument

r_b = korelasi produk moment antara belahan pertama dan kedua

G. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data pada penelitian ini yaitu mengolah hasil data yang diperoleh untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *puzzle* terhadap perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun di TK LPM Raman Endra. Data yang diperoleh digunakan sebagai landasan dalam menguji hipotesis penelitian. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu uji t dan regresi.

1. Analisis Tabel

Analisis tabel digunakan untuk mengetahui berapa data yang diperoleh dari hasil penelitian. Tabel analisis data tersebut berbentuk tabel tunggal atau tabel silang. Setelah dilakukan perlakuan maka data yang

diperoleh dianalisis untuk mengetahui besarnya peningkatan perkembangan pada perkembangan kognitif pada anak usia 5-6 tahun dan dapat dilakukan sebagai dasar untuk menguji hipotesis penelitian. Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, maka dilakukan perhitungan rentang nilai interval terlebih dahulu. Berikut rumus perhitungan interval dalam Hadi (2006:176):

$$i = \frac{NT - NR}{k}$$

Gambar 3. Rumus Interval

Keterangan:

i = interval

NT = Nilai Tertinggi

NR = Nilai Terendah

k = Kategori

2. Analisis Uji Hipotesis

a. Uji Hipotesis Pertama

Analisis uji hipotesis pertama dalam penelitian ini menggunakan uji-t (*t-test*), untuk menguji perbedaan antara sebelum dan sesudah diberi perlakuan. Berikut rumus t-test dalam Hadi (1995: 19):

$$t = \frac{MD}{\sqrt{\frac{\sum d^2}{N(N-1)}}}$$

Gambar 4. Rumus t-test

Keterangan :

MD = Mean Of Differences

D = deviasi individual MD

N = Jumlah Subjek

t = *t-test*

Menurut Sudjana (1989: 227) dasar pengambilan keputusan diambil berdasarkan kriteria sebagai berikut :

- 1) Jika $t_{1-\frac{1}{2}\alpha} < t_{hit} < t_{\frac{1}{2}\alpha}$ maka H_0 diterima
- 2) Jika $t_{1-\frac{1}{2}\alpha} < t_{hit} > t_{\frac{1}{2}\alpha}$ maka H_0 ditolak

b. Uji Hipotesis Kedua

Untuk menguji hipotesis yang kedua dalam penelitian ini menggunakan rumus regresi, yaitu mencari pengaruh variabel bebas (penggunaan media *puzzle*) terhadap variabel terikat (perkembangan kognitif) dengan rumus regresi sederhana dalam Hadi (2006:140) sebagai berikut:

$$Y = a + bX$$

Gambar 5. Rumus Regresi Sederhana

Keterangan :

- = Subyek dalam variabel dependen yang diprediksikan.
- a = Harga Y ketika harga X = 0 (harga konstan).
- b = Angka arah atau koefisien regresi yang menunjukkan angka peningkatan atau penurunan variabel dependen yang didasarkan pada perubahan variabel independen.
- X = Subyek pada variabel independen yang mempunyai nilai tertentu.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis data pada hasil penelitian menunjukkan bahwa perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun meningkat setelah penggunaan media *puzzle*. Hal tersebut dapat dilihat dalam uji hipotesis yang menyatakan bahwa:

1. Terdapat perbedaan peningkatan perkembangan kognitif anak sebelum dan sesudah menggunakan media *puzzle* di TK LPM Raman Endra.
2. Ada pengaruh penggunaan media *puzzle* terhadap peningkatan perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun di TK LPM Raman Endra.

Demikian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran melalui penggunaan media *puzzle* berpengaruh terhadap perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun di TK LPM Raman Endra. Selain untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak, penggunaan media *puzzle* juga dapat digunakan untuk meningkatkan aktivitas belajar anak. Semakin tinggi aktivitas menggunakan media *Puzzle* maka perkembangan anak terutama perkembangan kognitif dalam pemecahan masalah akan meningkat.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian di atas maka penulis memberikan saran sebagai berikut :

1. Kepada Anak

Diharapkan anak diberikan kesempatan untuk terlibat lebih aktif dalam kegiatan proses pembelajaran yang dilakukan untuk mengembangkan semua aspek perkembangan yang dimilikinya terutama perkembangan kognitif khususnya belajar dan pemecahan masalah.

2. Kepada Guru

Diharapkan guru dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak melalui penggunaan media terutama media *puzzle* untuk menarik perhatian anak, sehingga dalam proses pembelajaran terasa menyenangkan. Guru lebih aktif, kreatif, dan inovatif dalam proses pembelajaran sehingga anak-anak akan termotivasi dalam proses belajar mengajar dan bermakna bagi anak.

3. Kepada Peneliti Lain

Bagi peneliti lain diharapkan dapat menjadikan penelitian ini sebagai acuan agar dapat menyusun penelitian yang lebih baik lagi dan dapat mencoba menggunakan media lain dalam meningkatkan perkembangan kognitif.

DAFTAR PUSTAKA

- Aral, Gursoy, dan Yasar. 2012. An investigation of the effect of puzzle design on children's development areas. *procedia-social and behavioral sciences* (Online). <http://www.Sciencedirect.com>. Diakses pada 5 Desember 2017.
- Arikunto, S. 2013. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta: Jakarta
- Hadi, Sutrisno. 2006. *Statistik jilid 2*. Universitas Negeri Malang: Yogyakarta
- 1995. *Sendi-sendu Eksperimen (Metode Statistik)*. Yayasan Penerbit FIP IKIP: Yogyakarta
- Haenilah, Een Y. 2015. *Kurikulum dan Pembelajaran PAUD*. Media Akademi: Yogyakarta
- Jaya, M. Thoha B.S. 2017. *Metodologi penelitian sosial dan humaniora*. Cv. Anugrah Utama Raharja: Bandar Lampung
- Khatimah, Husnul. 2018. Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Media Puzzle Pada Kelompok B Tk Tunas Harapan. *Jurnal Early Childhood Education Indonesian Journal Pedagogi* (Online). https://scholar.google.co.id/scholar?q=jurnal+pengembangan+kognitif+anak&btnG=&hl=id&as_sdt=0%2C5. Diakses pada 20 Januari 2018.
- Muloke, Inggried Claudia. dkk. 2017. Pengaruh Alat Permainan Edukatif (Puzzle) Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di Desa Linawan Kecamatan Pinolosian Kabupaten Bolaang Mongondow Selatan. *Jurnal, Keperawatan Universitas Sam Ratulangi Manado. Pedagogi* (Online). https://scholar.google.co.id/scholar?q=jurnal+pengembangkan+kognitif+anak&btnG=&hl=id&as_sdt=0%2C5. Diakses pada 21 Oktober 2017
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia. Nomor 137 Tahun 2014 *Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*

- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 tahun 2014. Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini.
- Putri, Chintia Eka. 2017. *Pengaruh Pembelajaran Berbasis Pendekatan Ilmiah Melalui Model Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Al-Kautsar Bandar Lampung Tahun Ajaran 2016/2017* (Online). <http://digilib.unila.ac.id/view/year/2016.type.html>. Diakses pada 19 November 2017..
- Rahima. 2017. Pengaruh Permainan Edukatif Dengan Media Puzzle Terhadap Perkembangan Kognitif Dalam Mengenal Bentuk Dan Warna Pada Anak Prasekolah Di Tk Aisyiyah Iv Kota Jambi. *Jurnal Akademika Baiturrahim*.(Online). https://scholar.google.co.id/scholar?q=jurnal+pengembangkan+kognitif+anak&btnG=&hl=id&as_sdt=0%2C5 Diakses pada 19 November 2017.
- Rilasya, Vinka. 2016. *Pengaruh Penggunaan APE dalam Mengembangkan Kemampuan Pemecahan Masalah pada Anak Usia Dini* (Online). <http://digilib.unila.ac.id/view/year/2016.type.html>. Diakses pada 21 Oktober 2017.
- Sanjaya, Wina. 2006. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Kencana: Jakarta
- Siregar, Syofian. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Kencana: Jakarta
- Soebachman, Agustina. 2012. *Permainan Asyik Bikin Anak Pintar*. IN Azna Books: Yogyakarta.
- Sriastuti, Lasmawan, Marhaeni. 2014. Peningkatan Minat Belajar Dan Kemampuan Dasar Kognitif Melalui Penggunaan Media Puzzle Pada Anak Kelompok B Tk Dharma Kumara Pedungan Denpasar Tahun Ajaran 2012/2013. *Jurnal Pendidikan Dasar Universitas Pendidikan Ganesa*. Diakses pada 21 Oktober 2017.
- Sudjana. 1989. *Metode Statistika*. Tarsito: Bandung
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Alfabeta: Bandung
- 2016. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Alfabeta: Bandung
- Sujiono, Yuliani Nurani & Sujiono, Bambang. 2010. *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. Indeks: Jakarta

- Sujiono, Yuliani Nurani. 2013. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Indeks: Jakarta
- Sukardi. 2010. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Bumi Aksara: Jakarta
- Surya, Mohammad. 2015. *Strategi Kognitif dalam Proses Pembelajaran*. Alfabeta: Bandung
- Sunarti, Euis & Rulli Purwanti. 2005. *Ajarkan Anak Keterampilan Hidup Sejak Dini*. Alex Media Komputindo, Jakarta. Surya, Mohammad. 2015. *Strategi Kognitif dalam Proses Pembelajaran*. Alfabeta: Bandung
- Susanto, Ahmad. 2012. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Kencana Prenada : Jakarta
- Thoifah, Fanatut. 2016. *Statistika Pendidikan Dan Metode Penelitian Kuantitatif*. Madani: Jakarta
- Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Kemendikbud. Jakarta.
- Yudiasmini, Agung & ujianti. 2014. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Puzzle Dalam Meningkatkan Perkembangan Kognitif. *Journal PG-PAUD Universitas Pendidikan Ganesha*(Online).https://scholar.google.co.id/scholar?q=jurnal+pengembangan+kognitif+anak&btnG=&hl=id&as_sdt=0%2C5. Diakses pada 19 November 2017.
- Yuliani, Rani. 2008. *Permainan yang Meningkatkan Kecerdasan Anak*. Laskar Askara: Jakarta.
- Yuniarti, Sri . 2014. *Asuhan Tumbuh Kembang*. PT Refika Aditama: Bandung